8/97

GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

# GameStar

4 398437 108007 05

IDG

10 Mark

★ CD mit 13 brandheißen Demos!

Bullfrog attackiert Origin

## Dungeon Keeper

Die neue Echtzeit-Referenz

## Dark Reign

Eigener Server für Deutschland?

## Ultima Online

8/97 IDG GameStar Die ganze Welt der PC-Spiele

13 brandheiße Demos

Dominion / Unreal / Wing Commander 5 / Hexen 2 / GagaDa / Ecstatica 2 / Scarab / Sega Rally / Stars! Discworld 2 (Neu) / Bloodsport / KKND (neue Demo) / Lost Vikings 2

Videos Online Tools

Updates

45 MB brandneue Patches: u.a. Daggerfall v2. / Matrox Mystique / Final Patch für Tomb Raider / Privateer 2 (deutsch) / neue 3DFX- und Rendition Patches für Descent 2 und Tomb Raider

Auf der CD-ROM

13 brandheiße Demos

**Star Killer, Dominion, Wing Commander 5, Unreal, Tomb Raider 2**

★ Im Heft: Komplettlösung: C&C2 – Last Assault ★ Interview: Sid Meier ★
★ Schwerpunkt: Sportspiele ★ Hardware: Apokalypse Tremor 3D ★

# Inhalt

Titel-Feature

## Dungeon Keeper

36

Ein Lord in schimmernder Rüstung schleicht durch finstere Höhlengänge, hinter ihm erscheint urplötzlich ein mordlüsterner Drache, Heldenblut spritzt auf die Fliesen – und der Spieler keucht nicht entsetzt, nein, er lacht?

## Aktuell

### News



### Previews



## Test

### Titel-Feature



29
Grafisch opulentes Jump-and-run.

Das Tor in der Folterkammer ist gut bewacht.

# das heft

## Tips & Tricks



## CD-ROM



## Hardware



## Software



## Dark Colony

**71** Gameteks Echtzeit-Strategie ist ein ernsthafter Konkurrent für Dark Reign.

## Panzer General 3D

**69** 97er Version des beliebten Taktikspiels in Rundum-Erneuerung.

## Imperialism

**72** Globales Strategiespiel auf den Spuren des ehrwürdigen Civilization 2.

## Stratosphere

**89** Märchenhafte Mischung aus Sim-City-Klon und Strategiespiel.

## Pandemonium !

8/97 IDG GameStar Die ganze Welt der PC-Spiele
Vollversion: Warcraft
Demos: Dominion / Unreal / Wing Commander 5 / Hexen 2 / Gagaba / Ecstatica 2 / Scarab / Sega Rally / Stars! Discworld 2 (Neu) / Bloodsport / KKND (neue Demo) / Lost Vikings 2
Videos
Online
Tools
Updates

**13 brandheiße Demos**
**Star Killer, Dominion, Wing Commander 5, Unreal, Hexen 2, Tomb Raider 2**
**TV Toni, Folge 6:**
**Wer hat den Langer grün angemalt?**

# Hardware-News

## Soundblaster 64: mal preiswert, mal professionell

Das Basismodell der Soundblaster 64 von Creative hat zwei Geschwister bekommen: Die AWE 64 Value ist das

Edel oder einfach, für jeden Anspruch gibt's jetzt eine Soundblaster 64.

preiswerte Einstiegsmodell, vorwiegend für klangbewußte Computerspieler gedacht. Unter der Typenbezeichnung AWE 64 Gold ist eine Luxus-Version der aktuellen Soundblaster-Generation erhältlich, die tatsächlich mit vergoldeten Audio-Buchsen aufwartet. Zudem wurde die Tonqualität verbessert, das RAM von 512 Kilobyte auf vier Megabyte aufgestockt, ein digitaler Audio-Ausgang implementiert und jede Menge Zubehör beigelegt.

Kein Kabelsalat, kein Zusatzboard: Superschnelles 3D mit einer einzigen Grafikkarte.

## Grafikkarte mit Voodoo Rush

Noch diesen Sommer will Hercules eine eigenständige Grafikkarte mit integriertem 3D-Prozessor der neuesten Generation herausbringen. Die dritte Grafik-Dimension soll dabei durch den neuen Voodoo-Rush-Chip des renommierten Herstellers 3d f/x beschleunigt werden. Diese Lösung belegt nicht nur einen einzigen PCI-Slot, sondern sichert zudem eine Top-Bildqualität, da das Videosignal nicht mehr von der Grafikkarte durch die 3D-Zusatzkarte geschleift werden muß. Bei Auflösungen jenseits von 800x600 Pixeln läßt die Schärfe bei herkömmlichen Kombi-Lösungen (Diamond Monster 3D oder Orchid Righteous 3D in Zusammenarbeit mit einer 2D-Grafikkarte) arg zu wünschen übrig.

## Umgetauft: Windows 98

Aus Fachkreisen sickerte die Meldung durch, daß entgegen bisherigen Berichten Microsoft's nächste Betriebssystem-Version nicht Windows 97, sondern Windows 98 heißen wird. Das läßt auf den anvisierten Markteinführungstermin schließen...

Ob die vielen Wolken auch den Genuß von Windows 98 trüben?

## CD-Brenner für schmale Geldbeutel

Mitsumi will in Kürze einen CD-Schreiber mit ATAPI-Schnittstelle präsentieren. Das erspart den Kauf einer teuren

Sicheres Schreiben ohne SCSI verspricht der Mitsumi-Writer CD-2600TE.

SCSI-Zusatzkarte und hält zudem wertvolle Steckplätze und Interrupts frei. Wie von Mitsumi gewohnt, dürfte zudem der Preis des Writers bei Markteinführung konkurrenzlos niedrig liegen.

## Videospiel goes PC

Eine neue Spezifikation von Intel soll es Herstellern von Videospielen ermöglichen, ihre Spiele auch ohne riesigen Aufwand für den PC umzuschreiben. Die Spezifikation basiert allerdings auf Intels Pentium-II-Prozessor - womit vermutlich Erzfeind AMD mit seinem überaus erfolgreichen CPU-Konkurrenzprodukt K6 ausgebremst werden soll. Intel-Dementis folgen...

## CD-ROM-Laufwerke mit Festplatten-Speed

Das Wettrüsten um die höchste Umdrehungsgeschwindigkeit bei CD-ROM-Drives will kein Ende nehmen. Derzeitiger Rotationsmeister ist das Teac CD-524E: 24fache Geschwindigkeit, 3089 Kilobyte/Sekunde Datenrate und 102 Millisekunden mittlere Zugriffszeit sind die exzellenten Werte dieses EIDE-Laufwerks, das zu einem Kampfpreis von 299 Mark erhältlich sein wird. Im Verfolgerfeld: Das PCA-203-Modell von Philips (20fach-Speed) mit EIDE-Schnittstelle und einem anvisierten Preis von 300 Mark. Wer einen SCSI-Controller sein Eigen nennt, darf zum „12/20 Plex“ des Herstellers Plextor greifen - wenn der Preis von 490 Mark kein Hindernis ist.

Wölfe im Schafspelz: Nur der Schriftzug verrät die höllische Geschwindigkeit.

# Gerüchte Software-News

## Neues Spielemagazin von alten Hasen

IDG Deutschland bringt im Herbst ein neues PC-Spielemagazin heraus, das die alteingesesseneKonkurrenz das Fürchten lehren möchte. Zur Zeit ist eine dreiköpfige Entwicklungsredaktion damit beschäftigt, Konzept und Layout der Zeitschrift zu entwickeln. Das Team wird bis Juli 1997 massiv verstärkt und nimmt dann bereits die Erstausgabe in Angriff. Man munkelt, daß sämtliche Redakteure des ambitionierten Projekts von bestehenden Zeitschriften stammen und den Lesern wohlbekannt sein dürften.

Wenn schon Sterne, dann richtig!

## Quake 2

Wer der Fertigstellung von Quake's zweitem Teil schon zittrigen Joysticks entgegenfiebert, dem sei eine Quelle empfohlen, die Linderung der Qualen verspricht (oder noch ein bißchen Salz in die Wunden des Wartens streut): Auf id-Software's Web-Site tummeln sich einige offizielle Screen-Shots.

Frisch für Sie aus dem Netz gezogen: ein Häppchen Quake 2.

## Heiße Herbstträume

DreamWorks Interactive, die Entwickler der Neverhood Chronicles, präsentierten kürzlich ihre Produktpalette für den heißen Spiele-Herbst. Ganz oben auf der Liste steht natürlich Lost World, das Spiel zum Nachfolger des Kino-Kassenschlagers Jurassic Park. Die meiste Zeit verbringen die Spieler damit, in die Rolle von Dinosauriern zu schlüpfen und schließlich ein paar Menschen zu verspeisen. Zunächst ist Lost World nur für Sony's PlayStation und Sega's Saturn-Konsole geplant. Trespasser, ein Action-Adventure basierend auf dem Lost-World-Universum, soll hingegen noch dieses Jahr in einer Windows-95-Version erscheinen.

Die Liste der DreamWorks-Herbstneuheiten.

## Molyneux verläßt im Juni Bullfrog

Eine der schillerndsten Figuren des Spielemarkts geht endgültig eigene Wege: Peter Molyneux, Mitbegründer, Präsident und kreatives Superhirn von Bullfrog, verläßt im Juni seine Firma. In seiner großen Privatresidenz bei Guildford wird er sich mit wenigen Getreuen auf das konzentrieren, was er am liebsten macht: Als Programmierer und Designer direkt in die Entwicklung eines neuen Spiels involviert zu sein. Auch Cathy Campos, die Pressesprecherin, macht sich selbständig. Ihre Agentur wird unter anderem Molyneux' neue Firma vermarkten.

Pete Molyneux fliegt zu neuen Ufern.

## Rasen auf Straßen

Was kommt dabei heraus, wenn man Street Fighter und Super Mario Kart in einen Topf wirft und kräftig umrührt? Richtig: Street Racer, Ubi Softs neueste CD-ROM-Errungenschaft für PCs. Die ursprüngliche Konsolen-Version ist ein reinrassiges 3D-Rennspiel, bei dem Sie sich auf 27 verschiedenen Strecken austoben dürfen - von Mount Rushmore bis Transsylvanien. Ein Vier-Spieler-Splitscreen, 60 Bilder pro Sekunde auf einem Pentium, mehrere Kamera-Perspektiven und acht Cartoon-Gegner (zum Beispiel „Frank Instein“) machen Laune auf ein Probespielchen.

Mit Vollgas in die etwas mutierte Rushmore-Kurve.

## Mark Hamill zieht wieder in die Schlacht

Wing Commander und kein Ende - Origin dreht mal wieder mit Mark Hamill (als Colonel Christopher Blair) an den Videosequenzen zur fünften Episode der vermutlich unendlichen Computer-Geschichte. Es geht auch mal wieder darum, in den Krieg zu ziehen und die Galaxie zu retten. Aber weil Wing Commander V ein interaktives Adventure ist, ändert sich die Story bei jedem Spiel, und die Aktionen des Spielers wirken sich nicht nur auf den Verlauf der Mission, sondern auch auf die Moral der Mitstreiter aus. Wir bleiben am Ball...

Mark ‚Skywalker' Hamill (rechts) agiert nicht nur im Kino, sondern auch auf CD.

## Grafisch opulentes Jump-and-run

# Pandemonium!

**Warum müssen eigentlich alle Jump-and-runs im kindlichen Japano-Look darherkommen? Pandemonium zeigt, daß es auch wesentlich prächtiger geht.**

Die Kameraperspektive ändert sich dynamisch. Das sorgt für Abwechslung und vor allem immer beste Sicht auf die Heldin.

Wo gehobelt wird, da fallen Späne: Als bei »Pandemonium« Zauberlehrling Nikki eines Tages ein paar neue Sprüche aus einem Buch ausprobieren will, beschwört sie ungewollt Monsterscharen herbei, die ihr geliebtes Heimatdorf vom Erdboden verschwinden lassen. Geschockt macht sie sich mit ihrem Kumpanen Fargus, einem klassischem Hofnarren mit Converse »Chucks«-Turnschuhen, auf die Beine, das angerichtete Unheil wieder gutzumachen. Die Reise führt auf insgesamt 18 Level quer durchs Märchenland, unter anderem wollen die Gefahren eines tiefen, verwunschenen Waldes, schwindelerregender Luftschiffe, heißer Wüstenlandschaften und dunklerdüstrer Burggemäuer überwunden werden.

## Hofnarr oder Zauberin?

Vor jedem der zahlreichen, allerdings nur per Cheat frei zugänglichen Abschnitte können Sie sich entscheiden, ob Sie lieber mit Hofnarr Fargus oder Nachwuchsmagierin Nikki das Abenteuer angehen wollen. Meistens ist dies nur eine Frage des Geschmacks, manchmal kommt der Wahl aufgrund unterschiedlicher Fähigkeiten der beiden Protagonisten durchaus strategische Bedeutung zu. So beherrscht nur Nikki den akrobatischen Doppellooping, mit dem auch unerreichbar scheinende Plattformen und besonders tiefe Abgründe ihren Schrecken verlieren.

Für stark gegnerhaltige Missionen eignet sich dagegen eher Fargus, macht er doch mit seinem propellerähnlichen Gliedmaßenzwirbler selbst garstigem Ungeziefer sprichwörtlich im Handumdrehen den Garaus. Beiden gemeinsam ist grundsätzlich das Monsterplätten im Mario-Stil, das heißt mittels Sprung auf deren Haupt schickt ihr sie ähnlich wie der italienische Klempner ins Nirwana.

## Extrawaffe samt Heiligenschein

Doch nicht immer ist ausschließlich Handarbeit gefragt. Nach Aufnahme entsprechender Extras sind die magietüch-

# Die GameStar-Redaktion

**Jörg Langer**
**Chefredakteur**
*Schwerpunkte:*
Strategiespiele.
Actionspiele.
Rollenspiele.
*Vorgeschichte:*
Stellvertretender Chefredakteur von PC Player.

**Charles Glimm**
**Textchef / CvD**
*Schwerpunkte:*
Online.
Rollenspiele.
*Vorgeschichte:*
PC Technik.
Computer Persönlich.
Windows Magazin.
Pl@net.
PC Player.

**Heinrich Lenhardt**
**freier Mitarbeiter**
*Schwerpunkte:*
Sportspiele.
Adventures.
Strategiespiele.
*Vorgeschichte:*
Happy Computer.
Power Play.
Gamers. PC Player.
PC Xtreme.

**Toni Schwaiger**
**freier Mitarbeiter**
*Schwerpunkte:*
Hardware.
CD-ROM.
Videos.
*Vorgeschichte:*
Happy Computer.
68000er. ST Magazin.
TOS. PC Player.



**Michael Schnelle**
**Redakteur**
*Schwerpunkte:*
Simulationen.
Rennspiele.
Wirtschaftssimulationen.
Strategiespiele.
*Vorgeschichte:*
Amiga Joker.
PC Joker.
PC Player.

**Peter Steinlechner**
**Redakteur**
*Schwerpunkte:*
Adventures.
Actionspiele.
Weltraumspiele.
Online.
*Vorgeschichte:*
Redakteur Power Play.

**Martin Deppe**
**Redakteur**
*Schwerpunkte:*
Strategiespiele.
Simulationen.
Adventures.
Actionspiele.
*Vorgeschichte:*
Redakteur PC Player.

**Michael Galuschka**
**Redakteur**
*Schwerpunkte:*
Geschicklichkeitsspiele.
Sportspiele.
Rennspiele.
Adventures.
*Vorgeschichte:*
Redakteur Power Play.

Polaroid D65215A62763A

## Hüter meiner Monster

# Dungeon Keeper

**Ein Lord in schimmernder Rüstung schleicht durch finstere Höhlengänge, urplötzlich erscheint ein mordlüsterner Drache, Heldenblut spritzt - und der Spieler keucht nicht entsetzt, nein, er lacht?**

Im Intro geht es gleich voll zur Sache: In diesem Spiel haben gelackte Helden einmal nicht die tragende, sondern die Opferrolle.

Auch Kellerkinder haben's nicht leicht. Als Dungeon Keeper erfahren Sie, was es heißt, Ihre mühsam hochgepäppelten Monster gegen solche Schläger ins Feld zu führen.

Zwei parallele Grafik-Engines machen's möglich: Einmal die isometrische Aufbau-Ansicht (oben) und dann der wahrlich ehrfurchtgebietende Blick …

Nicht nur Geschichte wird von Siegern geschrieben, auch Geschichten werden's. Zwangsläufig, denn wer sich die Radieschen von unten besieht, kann schwerlich noch zur Feder greifen. Deshalb kennen wir Arthus, Beowulf, Jung Siegfried und den barbarischen Conan als strahlende Helden - aber keiner weiß, wie sich dieselben Berichte in den Versionen des schwarzen Ritters, Grendels, des Drachen oder der Skelettkrieger von Seth anhören würden. Ein Zustand, der nicht nur dem um Objektivität bemühten Historiker oder Journalisten Kopfzerbrechen bereitet. Auch Peter Molyneux, dem scheidenden Vice President von EA und Gründer des Bullfrog-Labels, war die offensichtliche Ungerechtigkeit, die sich ebenso durchs Spieledesign zieht wie durch Heiligenlegenden und Volksmärchen, ein Dorn im Auge. Und so faßte er den Entschluß, daß man im nächsten Titel mit dem Frosch einmal nicht die Rollenspielheroen ins Getümmel führen würde, sondern den Erzschurken mimen, den Hüter aller Monster, der die tumben Schlagetots mit allerhand listig plazierten Fallen erwartet, den Dungeon Keeper.

…aus der Creature-Perspektive aufs Herz der Höhle.

Die Gutfried-Diät ist gut für Monster aller Klassen.

## Wer lange gräbt

Es wurde dann nicht der nächste Titel, es wurde auch kein Rollenspiel, aber immerhin, es wurde rechtzeitig zu Molyneux' Abschied fertig, der es denn auch als krönenden Abschluß seiner Bullfrog-Zeit betrachtet. Die Optik wirkt, als sei sie zuallererst fertig geworden - oder mit anderen Worten, als sei sie zwei Jahre alt.
Tatsächlich hat sich am Spieldesign noch in der Mitte der

## Charles Glimm

Yep, you have a winner there. Auf den ersten Blick mag man gar nicht glauben, daß dies der langerwartete Strategie-Hammer sein soll, die Krönung der Karriere eines unbestrittenen Genies unter den Spieledesignern. Die Grafik wirkt reichlich antiquiert, knubbelig, unübersichtlich und düster. Die Steuerung ist erst mal gewöhnungsbedürftig, und meine dienstbaren Imps wuseln so quirlig durcheinander, daß die grüne Hand ihres Herrn und Meisters nur selten einen zu fassen bekommt, sowieso nie den, auf den ich's abgesehen hatte. Gar nicht zu reden von den wüsten Schlägereien mit diebischen Helden und rivalisierenden Monsterhorden, in denen Überblick eine unbekannte Option und Eingreifen reine Beschäftigungstherapie ist. Doch unter Ärgern und Wundern vergeht die Zeit, bis mir urplötzlich gegen vier Uhr früh bewußt wird, daß ich immer noch auf die Mattscheibe starre, Mistressen mißhandle, mein Magenknurren seit Stunden ignoriere und grade den dritten Liter Kaffee anbreche.

Wirklich, unter der pantoffeligen Oberfläche lauert echter Suchtstoff Marke Populous. Besonders motivierend wirkt die quasi stufenlose Schwierigkeitsanpassung - und die Tatsache, daß Dungeon Keeper mich in keiner Weise festlegt oder einengt. Ein Tutorial führt über die ersten fünf Level zur Foltermeisterschaft, und auch danach gibt's immer wieder neues zu entdecken. Wenn der erste fiese Feind in meinem Verlies verschmachtet und kurz danach als Knochenkrieger in meinen Diensten aufersteht, ist alle Müdigkeit vergessen - oops, die untoten Biester vertragen sich nicht mit meinen übrigen Kreaturen, da heißt es schnell noch eine neue Lair anlegen, bevor ich speichern kann. Sagte ich düstere Grafik? Sagte ich unübersichtlich und antiquiert? Nein, nein - ich meinte atmosphärisch und suggestiv. Und jetzt verschwinden Sie gefälligst, ich hab auf Level 11 noch einen Lord zu foltern.

Übersicht dank Karte: Wo buddelt der Feind?

Eine gutsortierte Bibliothek lockt Leser.

Drachen sind die optimale Mischung aus Intellekt, Muskeln und Campingkocher.

Wenns mit dem Nachbarn nicht klappt, dann klappern schnell die Skelette.

Entwicklungszeit, als beide Grafik-Engines bereits »standen«, noch Entscheidendes geändert. Aus einem Hack-und-Stech-Abenteuer im Syndicate-Stil wurde so ein Strategie-und-Aufbauspiel in bester Populous-Tradition. In der Rolle des Oberbösewichts und Unterweltverwalters haben Sie die Aufgabe, ein Höhlensystem zu entwerfen, auszubauen und abzusichern, in dem sich verschiedenste Bestien heimisch fühlen, Schätze horten, ihren monströsen Hobbies nachgehen und auf willfährige Opfer lauern. Dazu gebieten Sie zunächst nur über eine Anzahl dienstbarer Geister, Imps genannt, die auf Ihre Anweisung hin Erde ausschachten, Gold und Edelsteine abbauen, Transportaufgaben übernehmen und feste Mauern aufrichten.

## Macht müde Monster munter

Sobald einige Räume ausgehoben sind, richtet man sie dergestalt »gemütlich« ein, daß die gewünschten Monster sich einfinden. Dämonen sind leidenschaftliche Bastler, Hexenmeister wollen was zum Lesen, Riesenspinnen brauchen Bewegung und Drachen fühlen sich durch Monetenberge angezogen.

## Spezialisten gesucht

Noch eine Verbindung zum nächsten Eingang herstellen, und schon trudeln die ersten Mieter ein. Im Gegensatz zu den genügsamen und nimmermüden Imps brauchen sie einen Schlafplatz, wollen verköstigt werden und bestehen an jedem Zahltag auf klingender Münze - Goldabbau hat von nun an also Priorität. Dafür handelt es sich aber auch um Spezialisten, die das junge Tunnelreich schnell vorwärtsbringen: Warlocks erforschen in der Bibliothek neue Zaubersprüche und Höhlendesigns, Dämonen zimmern in der Werkstatt Türen und Fallen, Kaulquappen trainieren verbissen, bis sie sich schließlich in zauberkundige, schwer gepanzerte Drachen verwandeln.

Währenddessen schwärmen Imps und Riesenfliegen weiter aus, erkunden unterirdische Flüsse, Lavaströme, fremde Tunnelsysteme - und stoßen irgendwann auf den Feind. Je nach Level können das die »edlen« Helden im Dienst des Herrn des jeweiligen Landes sein - eigentlich blutrünstige Bodybuilder, die es nur auf Ihre Schatzkammer abgesehen haben - oder konkurrierende Keeper, die im Multiplayermodus von bis zu zwei menschlichen Mitspielern, sonst vom Computer gesteuert werden.

## Parade, Finte - touché

Im Kampfgetümmel zeigt sich schnell, wer die überlegene Taktik ins Feld führt

Die grüne Hand greift bei den flinken Sklaven allzuoft ins Leere.

Ein Leben im Untergrund birgt größere Gefahren als man denkt: Während Sie nur die gemütliche Gestaltung Ihrer Höhle im Kopf haben, rotten sich oben bereits Plünderer zusammen.

In der Produktionsabteilung sorgen Gnome und Dämonen für den nötigen Nachschub an Türen, Fallen und Falltüren.

Wenn die Bautätigkeit ruht, werden die Kreaturen ins Body-Studio geschickt.

## Jörg Langer

Yep, you have a winner there. Auf den ersten Blick mag man gar nicht glauben, daß dies der langerwartete Strategie-Hammer sein soll, die Krönung der Karriere eines unbestrittenen Genies unter den Spieledesignern. Die Grafik wirkt reichlich antiquiert, knubbelig, unübersichtlich und düster. Die Steuerung ist erst mal gewöhnungsbedürftig, und meine dienstbaren Imps wuseln so quirlig durcheinander, daß die grüne Hand ihres Herrn und Meisters nur selten einen zu fassen bekommt, sowieso nie den, auf den ich's abgesehen hatte. Gar nicht zu reden von den wüsten Schlägereien mit diebischen Helden und rivalisierenden Monsterhorden, in denen Überblick eine unbekannte Option und Eingreifen reine Beschäftigungstherapie ist. Doch unter Ärgern und Wundern vergeht die Zeit, bis mir urplötzlich gegen vier Uhr früh bewußt wird, daß ich immer noch auf die Mattscheibe starre, Mistressen mißhandle, mein Magenknurren seit Stunden ignoriere und grade den dritten Liter Kaffee anbreche.

Wirklich, unter der pantoffeligen Oberfläche lauert echter Suchtstoff Marke Populous. Besonders motivierend wirkt die quasi stufenlose Schwierigkeitsanpassung - und die Tatsache, daß Dungeon Keeper mich in keiner Weise festlegt oder einengt. Ein Tutorial führt über die ersten fünf Level zur Foltermeisterschaft, und auch danach gibt's immer wieder neues zu entdecken. Wenn der erste fiese Feind in meinem Verlies verschmachtet und kurz danach als Knochenkrieger in meinen Diensten aufersteht, ist alle Müdigkeit vergessen - oops, die untoten Biester vertragen sich nicht mit meinen übrigen Kreaturen, da heißt es schnell noch eine neue Lair anlegen, bevor ich speichern kann. Sagte ich düstere Grafik? Sagte ich unübersichtlich und antiquiert? Nein, nein - ich meinte atmosphärisch und suggestiv. Und jetzt verschwinden Sie gefälligst, ich hab auf Level 11 noch einen Lord zu foltern.

Besser trainierte Kreaturen, überlegtere Fallensysteme, höhere Goldreserven, stärkere Sprüche oder schiere Übermacht - die Stärke von Dungeon Keeper ist, daß es den Spieler nicht auf eine Vorgehensweise festlegt.

Ob Sie lieber gemächlich solide Verteidigungsanlagen aufbauen oder der Draufgängertyp sind, der mit einer starken Spinnenkavallerie auf einen Angriff setzt, beides kann erfolgreich sein. Detailreichtum (wollen Sie wissen, welche Blutgruppe Imp 17 hat?) und reichlich versteckte Gags (spielen Sie Dungeon Keeper doch mal bei Vollmond) sorgen für Abwechslung noch auf Level 20. Wem der Streßfaktor zu hoch wird, der überläßt die Arbeit dem Computerassistenten, wechselt per Zauberspruch in den Körper eines seiner Untertanen und genießt statt der isometrischen Aufbau-Perspektive sein Tunnellabyrinth aus »Doom«-Sicht. Wahrlich, kein Dünner bohrer für einen Quickie in der Mittagspause, sondern nahezu endloses Foltervergnügen mit Kultpotential. cg

## Dungeon Keeper

»Rollentausch im Untergrund«

Preis: ca. 100,- DM

Hersteller: Bullfrog

| Kategorie | Wertung |
|---|---|
| Grafik | 80% |
| Sound | 75% |
| Handling | 85% |
| Design | 70% |

OVERALL 82%

Multiplayer: Einer (PC), zwei (Modem, Nullmodem), drei (IPX-Netzwerk)

System: Win´95, DOS • Mindestanforderung: 486 DX, 8 MB RAM, 2-fach CD-ROM, 512k SVGA, S´Blast, Maus • Empfohlen: Pentium 75, 16 MB RAM, 4-fach CD-ROM • Anzahl der Spieler: 1-4 • Eingabe: Maus und Tastatur • Ausgabe: Spiel und Handbuch englisch Speichermedium: 4 CD-ROMs • Extras: Soundtrack gegen eigene Files austauschbar

## Besuch bei Westwood

# Der spielende Präsident

**Bei einem Besuch der Westwood-Studios in Las Vegas traf sich Jörg Langer mit Firmenschef Brett Sperry, einem der alten Hasen des Softwaregeschäfts.**

**Für GameStar verschiebt der Westwood-Präsident schon mal ein Meeting, »Red Alert«-Producer Ed Castillo muß sein Team solange vertrösten. Von Bretts Büro blickt man direkt auf den Eingang zum größeren der beiden Firmengebäude, der beste Parkplatz ist namentlich für ihn reserviert.**

**»Ist ein Porsche auch in Deutschland ein seltenes Auto?«, wollte er eben bei der Rückfahrt vom Mittagessen wissen. »Man sieht sie recht häufig« antwortete der neidische Redakteur.**

**GameStar:** *Letztes Jahr feierte Westwood sein zehnjähriges Bestehen, mit anderen Worten: Du bist jetzt seit elf Jahren dabei.*

**Brett Sperry:** Ja. Das Jubiläum war so etwas wie ein Meilenstein für uns. Denn wir sind nicht nur zehn Jahre erfolgreich gewesen, sondern waren die ganze Zeit genauso motiviert und produktiv wie am Anfang. Am Anfang waren wir nur zu zweit, Louis Castle und ich. Und dann hatten wir 1995 unsere offizielle Feier, und ich schaute auf unsere Angestellten und einige Freunde, und es waren um die 120 Leute. Und trotzdem haben wir es geschafft, eine Menge von unserer Unternehmenskultur zu bewahren. Das liegt zum einen daran, daß wir viele unserer Angestellten auf Dauer bei uns halten können, wir erlauben ihnen viel Freiraum und kümmern uns um ihre Bedürfnisse. Als Resultat haben wir eine der niedrigsten Kündigungsquoten in der gesamten Softwareindustrie.

**Das Zauberwort heißt Kontrolle**

**GameStar:** *Diese Gedanken hätte ich auch dem Begleitbüchlein der Westwood-Compilation entnehmen können. Du bist jetzt elf Jahre bei derselben Firma - denkst Du da nicht ans Aufhören oder Wechseln?*

**Brett Sperry:** Soweit bin ich noch nicht. Ich bin ein Idealist, und selbst wenn auf meiner Visitenkarte »Präsident« steht, so bin ich doch auch Executive Producer bei einigen wichtigen Titeln, etwa Command & Conquer. Nun, in manchen Firmen bekommt ein Produzent sein Geld für die Statusberichte, die er über ein Projekt schreibt. Das ist hier anders. Ich bin aktiv an den wichtigen Designentscheidungen beteiligt - sollen wir das Interface ändern, was machen welche Kampfeinheiten? Im Herzen bin ich immer noch ein Kind, und suche nach dem perfekten Spiel.

Landungsangriffe sind eine der spannenden Neuerungen von Command & Conquer 2.

**GameStar:** *Viele bekannte Entwickler haben in letzter Zeit die Firma gewechselt - Sid Meier, Chris Roberts, Jason Templeman, Warren Spector, Peter Molyneux. Diese Leute waren praktisch von Beginn an dabei. Sie waren sehr kreativ, hatten Erfolg, und ihre Firmen wurden immer größer. Irgendwann bemerkten sie dann: Ich mache nicht mehr das, was mir mal Spaß gemacht hat.*

**Brett Sperry:** Das Zauberwort heißt Kontrolle. All diese Leute wollen die Entscheidungsgewalt über ihre Produkte haben - doch was verlieren sie traditionell, wenn sie ihre Firma verkaufen? Kontrolle. Für einige alte Hasen wie Sid war es vielleicht einfach an der Zeit, etwas anderes zu machen - Microprose hat sich als Firma stark verändert. Ich glaube nicht, daß Virgin der perfekte Publisher ist, jeder Vertrieb hat Probleme und macht Fehler. Doch was Virgin getan hat, als wohl einziger Publisher in der gesamten Industrie: Sie haben uns die absolute Kontrolle über unsere Spiele gelassen. Der zweite Punkt ist: Du kannst nicht Kontrolle ihrer selbst wegen wollen, du mußt verantwortlich mit ihr umgehen. Virgin gab uns nicht soviel Eigenständigkeit, damit wir unseren Spaß haben. Sie profitieren davon: Im Prinzip leihen wir uns bei ihnen Geld, wir produzieren damit ein Spiel und am Ende gewinnen beide Seiten. Ja, ich denke an Virgin wie an eine Bank. Wenn ich aber mit unseren Produkten kein Geld erwirtschaften würde, hätte ich diese Eigenständigkeit nicht verdient.

»Ich habe Produkte schon bis zu anderthalb Jahren zurückgehalten«

**GameStar:** *Können Software-Unternehmen nicht einfach zu groß werden? Vor einem Jahr schaute ich bei Westwood vorbei, habe mir alles mögliche zeigen lassen und bis ein Uhr morgens eine Multiplayer-Partie C&C gespielt. Dieses Mal bekam ich als erstes einen zwei Tage umfassenden Zeitplan in die Hand gedrückt. Seid ihr nicht einfach viel zu schnell gewachsen?*

**Brett Sperry:** Ich denke nicht. Das ist ja der Trick. Wenn du die Kontrolle hast, kannst du jederzeit eine Stufe höher gehen. Aber du kannst eben auch sagen: Nein, das wird uns zuviel, lassen wir das. Du hast eben von Bürokratie gesprochen - also Marketingleute und so weiter, einen festgelegten Zeitplan zu haben. Wenn wir denken, daß uns ein Anflug von Bürokratie gut tut, um Dinge effizienter und organisierter zu bewältigen - dann machen wir das. Aber nicht auf der kreativen Ebene! Bei jedem Produkt haben die Designer bis zu zwölf Monate Narrenfreiheit, einfach nur ihre Ideen zu spinnen - manche landen natürlich nie in einem Spiel. Dieses Chaos ist für den Designprozeß unerläßlich, aber im Marketing hat es nichts zu suchen.

**GameStar:** *Was ist mit dem Problem, dem sich etwa Peter Molyneux bei Bullfrog gegenübersah - erst wenige Wochen vor der geplanten Veröffentlichung von Dungeon Keeper zu bemerken, daß das Produkt noch nicht gut genug ist?*

**Brett Sperry:** Ich weiß nicht, vielleicht ist er in einer anderen Situation. Aber laß uns doch mal Command & Conquer betrachten. Da hatte ich mich auch auf ein bestimmtes Datum festgelegt, nämlich Anfang 1995. Als das Produkt sich diesem Termin näherte, mußte ich Virgin sagen, daß wir das nicht schaffen. Und ich hatte die Freiheit, das zu tun. Ich habe Produkte schon bis zu anderthalb Jahre zurückgehalten, wenn es sein mußte.

**GameStar:** *Du hast mich immer noch nicht überzeugt. Wie eng bist du, ganz konkret, in die Entstehung von Red Alert involviert?*

**Brett Sperry:** Du meinst, wie oft sehe ich das Produkt, wie oft spiele ich es? Ich spiele Red Alert jede Woche mindestens einmal. Ich weiß nicht, wieviele tausend Stunden ich mit Command & Conquer verbracht habe. Ed ist der Producer von Red Alert, ich bin der Executive Producer. Ich leite die Designmeetings, sowie die Konferenzen der Grafiker und Programmierer. Weshalb? Weil ich der Präsident bin, weil ich meinen Namen im Abspann sehen möchte? Nein! Du mußt sehen, woher Red Alert kam - es stammt von Command & Conquer ab, und dieses führt sich auf Dune 2 zurück. Viele Leute realisieren nicht, daß dies eine sehr lange Entwicklungsgeschichte ist. Es war immer mein Ziel, die strategische Komponente zu erhalten - ich meine, es ist doch einfach cool, wenn völlig eigene Taktiken im Spiel zum Erfolg führen.

**GameStar:** *Du betrachtest Red Alert als Command & Conquer 0, weil am Ende gezeigt wird, wie GDI und NOD entstehen. Dank Virgin wird es in Deutschland aber als C&C 2 veröffentlicht.*

**Brett Sperry:** Richtig. Ich frage mich, ob das gut oder schlecht ist. Denn inhaltlich ist es ja der Vorgänger von C&C.

**GameStar:** *Siehst du, das meinte ich eben. Marketingleute haben Angst, daß die Kunden eine »0« im Namen als abwertend empfinden könnten. Also muß es C&C 2 heißen.*

**Brett Sperry:** Wie glaubst du, sollten wir es nennen? Ich wäre einfach für »Red Alert«, ohne Zusatz. Technisch wird es natürlich ein Nachfolger sein, mit all den neuen Einheiten und so weiter. Ein ganz eigenes Spiel, für das man neue Taktiken braucht. la

Kurz vor Interviewbeginn sorgt sich Firmenboß Sperry: »Ich sehe heute wie Peter Molyneux aus, kann ich dir für den Bericht ein offizielles Bild geben?« Selbstverständlich nicht.

Sperry: Kreativ befindet sich die Branche in einer Krise

Schon bei Command & Conquer gibt es Andeutungen auf den dritten Teil.

Strategiespiel für Einsteiger

# Atmosfear

**Eine Brettspiel-Umsetzung begrüßt uns mit »Was fürchtest Du, Wurm?« - und glänzt mit virtuellem Bösewicht nebst realer Gemeinheit.**

Sie laufen direkt »im« Spielfeld herum - auf Kosten der Übersicht.

Zufallsereignisse bestimmen den Spielverlauf.

Der Horror hält Einzug ins handzahme Brettspiel-Genre: Bei *Atmosfear* sollen bis zu sechs Spieler sechs Schlüssel finden, um damit in den inneren Bereich eines in sechs Sechstel unterteilten Labyrinths vorzustoßen. Die Häufung der »6« paßt zur diabolischen Atmosphäre, denn Spieler übernehmen illustre Charaktere wie Werwolf oder Hexe. Die eigentliche Besonderheit aber stellt die dem Brettspiel beiliegende Videokassette dar. Ständig brabbelt ein gewisser »Torwächter« auf dem Fernsehbildschirm vor sich hin, beleidigt die Spieler und verbannt sie in schwarze Löcher. Der negative Clou von *Atmosfear* aber ist das Finale. Wer nämlich als Erster am Ziel ankommt und dort zufällig auf den eigenen »größten Alptraum« trifft, hat sofort verloren.

## Abstruses Konzept abstrus umgesetzt

Dieses seltsame Konzept wurde nun für den PC umgesetzt. Prompt werden Sie mit einigen Beleidigungen begrüßt, bevor Sie Ihre Figur auswählen. Dann geht es los: Per Mausklick würfeln Sie und rücken der Augenzahl entsprechend vor, um möglichst auf Feldern mit positiven Auswirkungen (wie Finden eines Schlüssels) zu landen. Ihre Gegner fordern Sie immer wieder zum Duell auf. Von Ihrer Lebensenergie setzen Sie dann eine bestimmte Punktzahl ein, die Ihnen auf jeden Fall abgezogen wird. Wer weniger Punkte aufbietet, verliert. Um das garstige Treiben komplett zu machen, meldet sich dauernd Herr Torwächter mit vulgären Beleidigungen zu Wort. Dem Spiel liegt eine 70-minütige Audio-CD mit einem einzigen Düster-Track bei, der beim Zuhörer unweigerlich Gedanken an Rasierklingen und Stricke hervorruft. la

Nach gewonnenem Duell stehlen Sie dem Verlierer einen Schlüssel oder verpassen ihm einen Fluch.

### Jörg Langer

Normalerweise achten Designer darauf, daß sich positive und negative Effekte die Waage halten. Atmosfear dreht den Spieß um und enthält viel mehr Strafen als Belohnungen. Wer ein Duell verliert, hat in der Regel kaum noch Lebenspunkte - und wird fortan jede Runde aufs neue besiegt. Die Krönung ist das Spielende. Denn falls ich trotz Zufallselement, Gegner, Torwächter und Zeitlimit wieder Erwarten den inneren Zirkel erreiche, verliere ich mit einer 17-prozentigen Chance doch noch.

Die Orientierung fällt deutlich schwerer als auf dem Brett. Zwar gibt es einen Übersichtsmodus und eine (viel zu kleine) Papierkarte für jeden Spieler. Doch wo ich gerade stecke und was die anderen Alptraumgestalten treiben, bekomme ich in der Kürze der Zugzeit kaum mit. Apropos: Werden Sie mit Ihrem Zug nicht rechtzeitig fertig, gilt er als nicht getan - damit ist eine volle Runde verloren. Schade um die gelungene Geräuschkulisse, doch Atmosfear sollten sich nur Masochisten antun.

### Atmosfear

**Gruseln für Masochisten**

Preis: ca. 60,- DM
Hersteller: EMG Publishing

| | |
|---|---|
| Grafik | 50% |
| Sound | 45% |
| Handling | 55% |
| Design | 30% |

OVERALL 32%

Multiplayer: Einer bis sechs (an einem PC)

System: Win´95, DOS • Mindestanforderung: 486 DX, 8 MB RAM, 2-fach CD-ROM, 512k SVGA, S´Blast, Maus • Empfohlen: Pentium 75, 16 MB RAM, 4-fach CD-ROM • Anzahl der Spieler: 1-4 • Eingabe: Maus und Tastatur • Ausgabe: Spiel und Handbuch englisch Speichermedium: 4 CD-ROMs • Extras: Soundtrack gegen eigene Files austauschbar

### »Warcraft 2: Beyond the Dark Portal«

# Wegweiser zum dunklen Tor

**Die Zusatzmissionen von Warcraft 2 sind deutlich schwieriger als die normalen Szenarios. Wir haben sämtliche Levels für Sie gelöst.**

*Tip 1: Die Helden müssen überleben, überleben*

Auch wenn jemand bei »Warcraft 2« wenig Probleme mit den Solomissionen hatte, wird er an »Beyond the Dark Portal« einige Zeit knabbern. Denn zum einen ist die Zauberei wichtiger geworden, zum anderen heben sich einige Levels vom üblichen »Baue deine Basis aus«-Prinzip ab. Mal hat man von Beginn an mit wütenden Angriffen fertigzuwerden, mal startet man nur mit zwei Einheiten. Die folgenden Tips entstanden in Zusammenarbeit mit Blizzard Entertainment, im Text wird durch Nummern auf die entsprechend markierten Kartenstellen verwiesen.

*Tip 2: Improvisierte Mauern*

Am besten schächt man einzelne Gegnertrupps mit normalen Einheiten und zieht erst dann die (sehr kampfkräftigen!) Helden heran. Obwohl man bei Warcraft 2 in den Solomissionen keine Mauern bauen kann, muß man doch nicht auf sie verzichten: Die billigen Farmen sind, dicht nebeneinander gesetzt, ein guter Ersatz. In der nächsten Ausgabe folgt die Menschen-Kampagne.

*Tip 3: Erst erkunden, dann stürmen*

Behutsames Vorarbeiten macht sich auch bei der Zusatz-CD bezahlt: Der Computergegner hat zwar zu Beginn immer eine drückende Überlegenheit, doch er nutzt sie absichtlich nicht aus - schließlich sollen Sie eine Chance haben. Deshalb immer bis zur nächsten natürlichen Grenze vorstoßen, die Stellung ausbauen und neue Truppen massieren. Kommt es in einem Szenario auf Schnelligkeit an, weisen wir ausdrücklich darauf hin.

## 1. Mission:
## Der Schlächter des Shadowmoon-Klans

Bevor sich die Orks um ihre menschlichen Erzfeinde kümmern, muß erst mal mit der lokalen Konkurrenz gerungen werden. In dieser Mission sind die drei Todesritter und ihr Tempel (7) zu vernichten. Unser kleines Expeditionsheer bricht Richtung Nordwesten auf und trifft bei (1) auf das erste Gefangenenlager. Nach Befreiung der Insassen geht es weiter nach (2), wo der bekannte Kriegerheld Grom Hellscream eingekerkert ist. Dieser muß die Mission unbedingt überleben.

*Axtwerfer upgraden*

Weiter nördlich liegt ein Sägewerk (3), nach dessen Einnahme man die Axtwerfer per Upgrade aufwerten sollte. Bei den Punkten (4), (5) und (6) schließen sich uns weitere Gefangene und Freiwillige an. Gemeinsam mit ihnen blasen wir schließlich zum Sturm gegen die Todesritter und ihren Tempel (7). Der eigene Todesritter sollte die hohe Reichweite seines »Todesmantels« ausnutzen, um Gegner ohne Gegenwehr magisch auszuschalten. Die gegnerischen Klapperreiter haben natürlich genau dasselbe vor - also aufpassen ...

1. Mission: Drei Todesritter machen das Gebiet unsicher.

## 2. Mission:
## Der Schädel von Gul'dan

*2. Mission Schnell nach Süden*

In diesem Szenario sollen Sie den weißen Ork-Klan retten und den violetten rekrutierten. Der türkise Stamm im Osten ist zu vernichten, wobei unsere beiden Helden nicht sterben dürfen. Zügig geht es an (1) und (2) vorbei Richtung Süden. Die dortigen Gebäude werden höchstwahrscheinlich später angegriffen. Ihre Verteidigung ist aber wenig lohnend, da die eigenen Truppen sonst zu sehr verstreut würden.

Zum frühzeitigen Upgraden sind sie aber allemal sinnvoll. Mit den neu gewonnenen Einheiten zum Dorf (3) marschieren und dort zunächst am Ortsausgang (4), später auch

2. Mission: Zwei Orksstämme müssen beschützt und zum Angriff auf einen dritten geführt werden.

bei (5) gut sichern. Geht das Gold zur Neige, empfiehlt sich die Mine bei (6), die mit wenig Aufwand verteidigt werden kann. Da der Gegner nicht über den Exorzismus-Spruch verfügt, kann beim abscgließenden Angriff gegen seine Basis (7) ohne jede Gefahr auch ein größeres Kontingent Todesritter mitgeführt werden.

3. Mission: Die Vernichtung zweier Ork-Stämme ebnet den Weg zu den Menschen.

## 3. Mission: Thunderlord und Bonechewer

Ein klarer Auftrag: Vernichten Sie die zwei ansässigen Ork-Klans! Zunächst sollte jedoch die eigene Position abgeschottet werden. Dazu empfehlen sich Türme (mit Farmen umgeben!) sowie Truppen bei (1) und (2), da Angriffe fast ausnahmslos aus dieser Richtung erfolgen. Die Mine bei (3) ist nur schwach geschützt, sollte also leicht zu erobern sein. Von dort aus geht es Richtung Westen, wobei zunächst nur kleinere Gegnertrupps im Weg stehen. Ist das gegnerische Dorf (4) zerstört, geht es über die eigene Basis gegen den zweiten Klan bei (5), (6) und (7). Zuletzt sollten Sie die beiden Türme (8) angreifen. Die gegnerischen Orks versuchen ständig, neue Gebäude zu errichten. Deshalb klärt man das Gebiet immer wieder neu auf.

*Zu Beginn: Position abschotten*

## 4. Mission: Der Spalt wird geöffnet

Erstmals sind hier die Menschen Ziel unserer Bemühungen. Geisterreiter Teron muß die Mission überleben. Da der Gegner über Paladine mit Exorzismusspruch verfügt, sind Todesritter besonders gefährdet - also den Helden in sicherer Distanz halten! Die Armee sollte sofort nach Westen ziehen, um dort die Menschenbasis (1) zu zerstören. Sofort ein eigenes Dorf hochziehen und gegen Süden und Osten hin absichern. Den Zeppelin nach (2) bewegen, um anrückende Gegner früh genug zu sehen. Der eigene sollte zunächst gegen den schwächeren Gegner bei (3) erfolgen. Hierdurch kann man dessen Minen (3) und (4) selbst nutzen. Als letztes die Ortschaft (5) und das Lager (6) zerstören.

*Zu Beginn: Position abschotten*

4. Mission: Der Krieg gegen die Menschen beginnt aufs Neue.

## 5. Mission: Die Drachen von Blackrock Spire

Da auch die Orks über eine Luftwaffe verfügen wollen, sollen Sie den Drachenhort im Nordosten (5) freikämpfen. Das eigene Lager sofort mit Türmen am einzigen Zugang (1) schützen. Der violett uniformierte Gegner greift regelmäßig mit Greifenreitern an, weshalb Sie sich zunächst nach Norden wenden sollten. Bei (2) die Feindgebäude zerstören und die Mine absichern. Von hier aus geht es weiter nach Norden, wobei mehrere Truppen und Wachttürme den Weg versperren. Bei (3) zerstört man ohne Verzug die Greifenhorste und damit die Bedrohung aus der Luft.

5. Mission: Beseitigen Sie erst die Greifenreiter, bevor Sie die Drachen befreien.

*Das Lager sofort bei (1) schützen.*

*Das Lager sofort bei (1) schützen.*

Im Osten liegt eine weitere Mine (4): bei Goldmangel kann man sich hier noch einmal bedienen, bevor es zum Drachenhort (5) geht. Es reicht aus, wenn eine schnelle Einheit diesen einmal umrundet - schon ist das Gebäude nebst Drachen in unserer Hand.

## 6. Mission: New Stormwind

Beide Gegnerstämme müssen komplett vernichtet werden, Telon darf - wie üblich - nicht in die ewigen Jagdgründe eingehen. Besondere Vorsicht ist in allererster Linie vor dem blauen Klan geboten: Er verfügt über Exorzisten-Paladine.

6. Mission: Schützen Sie Ihren Helden-Todesritter vor den Exorzisten.

Gegen Luft- und Landangriffe bei (1) mehrere Wachtüme errichten. Um die Greifenreiter endgültig loszuwerden, sollten die beiden Horte (3) ausgeschaltet werden. Dazu sprengt man mit zwei Koboldtrupps bei (2) einen Weg durch den dünnen Felsring. Das dahinterliegende Dorf kann leicht zerstört werden; anschließend an dieser Stelle eine Stadthalle errichten und die Mine leerräumen. Mit Ihrer Luftwaffe schalten Sie die einzelnen Feindtrupps im Gebiet bei (4) und (5) aus. Da es immer wieder zu Angriffen durch Magier kommt, sollten diese möglichst früh auf dem Luftwege vernichtet werden.

*Bei (1) mehrere Wachtürme errichten.*

Zuletzt geht es gegen die Stadt (6) im Nordwesten. Wegen der zahlreichen Paladine dort sollten die eigenen Todesritter extrem vorsichtig sein. Lassen Sie Telon auf jeden Fall zu Hause! la